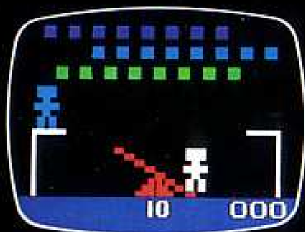
PHILIPS VIDEOPAC

33

18 Variations



Jumping acrobats
Kunstspringer
Les acrobates
Vliegende acrobaten
Il saltimbanco
Springakrobaterne
Hoppande akrobater
Los acrobatas
Acrobatas saltadores

PHILIPS



ENGLISH

This Videopac is one of a whole range for use with the Philips Videopac Computer G7000. They provide entertainment, excitement and education for all the family. Ensure that the Videopac Computer has been set up properly, then turn to Page 3.

DEUTSCH

Diese Videopac-Cassette gehört zu einer ganzen Reihe von Cassetten für den Philips Videopac Computer G7000. Sie bringen der ganzen Familie Unterhaltung, Vergnügen und 'Lernen mit Spaß' ins Haus.

Überzeugen Sie sich, daß der Videopac Computer richtig angeschlossen ist und lesen Sie weiter auf Seite 6.

FRANÇAIS

Cette cartouche Videopac fait partie d'une gamme complète de cartouches utilisables avec le Videopac Computer Philips G7000. Elles permettent à toute la famille de se distraire, de s'amuser, et de s'instruire.

S'assurer que le Videopac Computer a été correctement installé puis se reporter page 9.

NEDERLANDS

Dit Videopac is er een uit een uitgebreide serie, dat gebruikt kan worden in combinatie met de Philips Videopac Computer G7000. Zij vormen een bron van vermaak, spanning en educatie voor het hele gezin.

Zorg ervoor, dat uw Videopac Computer goed is aangesloten. Volg daarna de instructies op pagina 12.

ITALIANO

Questa Videopac è una della vasta gamma di Videopacs per utilizzare il Videopac Computer G7000 Philips. Divertente, spettacolare e anche educativo per tutta la famiglia.
Assicurati che il Videopac Computer è veramente cosí e gira a Pagina 15.

DANSK

Denne Videopac er én af en hel serie til Philips Videopac Computer G7000. De skaber underholdning, spænding og indlæringsmuligheder for hele familien. Sørg for at Videopac Computeren er tilsluttet korrekt og gå derefter til side 18.

SVENSKA

Denna Videopackasset är en i en hel rad, som kan användas tillsammans med Philips Videopac Computer G7000. Roande, underhållande och lärorikt för hela familjen. Kontrollera att Videopac Computern har kopplats på rätt sätt och slå upp sidan 21.

SUOMI

Tämä Videopac on yksi Philipsin Videopac Computer G7000:n kanssa käytettävistä kaseteista. Niistä on iloa, jännitystä ja hyötyä koko perheelle. Tarkista että Videopac Computer on asennettu oikein ja käännä sivulle 24.

ESPAÑOL

Este Videopac es uno de la serie destinada a su empleo con el Philips Videopac Computer G7000, que proporciona entretenimiento, estímulo y formación para toda la familia. Asegúrense de que el Videopac Computer se ha colocado correctamente y pasen a la página 27.

PORTUGUÊS

Este Videopac é um de toda uma série, para ser usada com o Computador Videopac Philips G7000. Estes Videopacs poderão oferecer muito divertimento, estimulo e educação para toda a família. Verifique que o Computador Videopac seja bem instalado, depois consulte página 30.

Instructions for Use

ENGLISH

Jumping acrobats

First read these instructions before you start to play!

Here's another multi-game Videopac with no less than 18 game varieties. When you first start, these games may seem almost impossible to play, but as you get more experienced your scores will rapidly improve.

The basic idea

Press RESET and 0 to get an impression of the situation but don't start playing yet! You will see a large hall with three rows of "balloons" floating near the ceiling. On either side of the hall, a tower with a platform. On the left platform you see an acrobat.
On the floor in the centre of the hall there's a jumping board. It's the seesaw type, as you may have seen in a circus. On the lower end of the board stands another acrobat.
You may have guessed what is about to happen. You move the jumping board with the joystick on your handset, trying to get it in exactly the right position. With the action button you make the acrobat jump from his platform. If he lands on the high end of the board it will make the other one fly up into the air. When he comes down, the jumping board should be manoeuvred in such a way that he again lands on the high end of the board, making the other one fly up into the air etc.
When he lands on the wrong side of the board, too close to the centre or when he misses it completely, he crashes! When he does, you can see that it hurts!
He is tough though, because within about a second he has resumed his position on the tower platform, ready for his next jump. All you have to do is press the action button. One complete game in this competition consists of ten jumps from the platform. The number in the bottom-centre of the screen tells you how many jumps you have left to go.
You can always tell which handset is in control because it corresponds with the score-indicator on your screen. When the score on the right-hand side lights up, it indicates that the right handset is in control; if the score on the left-hand side lights up, it means that the left handset has control of the game.

Scoring points

It's up to the flying acrobat to try and puncture as many balloons as he can. They are apparently high pressure balloons because when he makes one explode he gets such a jolt that he may even fly up higher again. This way he can puncture quite a few balloons in the one series of jumps.

Points are awarded for every balloon punctured:

- 2 points for every balloon in the bottom row (green balloons)
- 4 points for every balloon in the centre row (blue balloons)
- 6 points for every balloon in the top row (purple balloons)

When the last one of a single row of balloons is punctured, special bonus points are awarded:

- 15 bonus points for the (green) bottom row
- 20 bonus points for the (blue) centre row
- 25 bonus points for the (purple) top row

When one row of balloons has been eliminated, a new one will

Each time a game is finished, press RESET (△). 'SELECT GAME' is shown on the screen. Now:
(a) Select another game.
Or (b) Select another Videopac. Remove existing Videopac by placing one hand next to it, and pulling handle upwards. Replace Videopac in its box. Refer now to Instructions for Use of the next Videopac.
Or (c) Plug aerial back into TV, and unplug the Videopac Computer from the mains.

immediately appear, so you may continue endlessly, if you are good enough.
You don't have to keep pencil and paper handy. The computer automatically keeps track of the score and displays it on the screen.

You may notice that it's a three-digit counter only but don't worry. By the time you have reached the level of skill that you'll pass the 999-mark, it will start counting again at 000 but with a line directly over your score to indicate that you are working on your second thousand points!
The figure in the centre tells you how many more turns you have to go before the ten-jump series is over.

6 variations for one player only

1. The game as described above. Try and gather as many points as you can in ten turns. Each turn ends when your acrobat fails to land properly on the jumping board. The balloons sway back and forth against the ceiling.

2. As variety 1. A special handicap has been added however. In the centre, between jumping board and balloons, there's a shield. If the jumping acrobat happens to hit it, he will bounce back and you'll have a hard time moving the jumping board fast enough to make him land correctly and continue to play!

3. As variety 2. This time the shield isn't stationary. It will show up randomly, making the game a little harder to play!

4. As game variety 1. This time the balloons are not moving back and forth but remain stationary.

5. As game variety 2. Here again the balloons are stationary.

6. As game variety 3. Here too the balloons remain stationary.

12 variations for two players

When two players are competing, they take turns operating the jumping board because as you know by now it's the jumper who can score!

The 2-player games can be divided into two groups;

In the first series of six, players take turns every time the jumper fails to land properly on the jumping board.

The second series of six 2-player games moves even faster than the first one. The very moment one of the acrobats jumps up, the opposing player gets control of the jumping board, so if the acrobat comes down again and misses the board, it's his bad luck.

For the rest, these games are identical to the one-player games, including the moving and stationary balloons and the handicap-shield.

Championship-score

There's always an element of luck involved of course. The best way to determine who's the actual champion is by playing a pre-determined series of games. If you do, the computer keeps track of the best overall performance.

When one game has been completed, do NOT press RESET followed by the game-code. Instead press the SPACE key first. If you do, the computer will show the highest score so far. For the next game press any key on the board etc.
Every time you press the SPACE key after completing another game, the computer will tell you again who has had the highest score up to that moment!

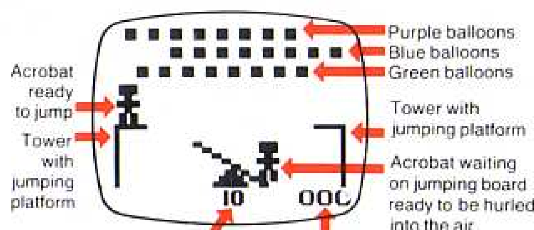
Check procedure

If you suspect a fault in the equipment follow this procedure (with a Videopac installed).
Press RESET (△). The TV will emit a short sound, and 'SELECT GAME' should appear on your TV screen.
If not, ensure that the equipment is set up properly as detailed in the Instructions for Use (both of the equipment, and of the Videopac used). If the fault remains, take both the equipment and Videopac to your dealer.

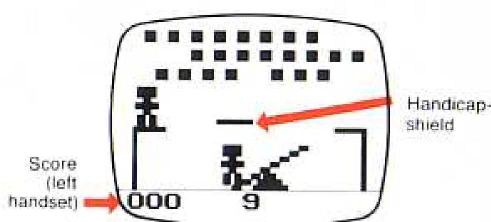
How to choose a game

First press RESET next......	Balloons in motion			Stationary balloons		
	No handicap	Stationary handicap	Moving handi-cap shield	No handicap	Stationary handicap	Moving handi-cap shield
1 player	..press key 0	..press key 3	..press key 6	..press key 9	..press key C	..press key F
2 players Players take turns, every time acrobat misses jumping board	..press key 1	..press key 4	..press key 7	..press key A	..press key D	..press key G
2 players Players take turns with every jump	..press key 2	..press key 5	..press key 8	..press key B	..press key E	..press key H

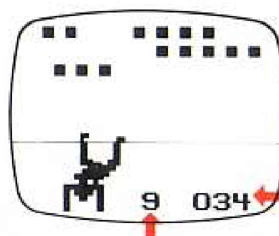
For next game: press any key



Start of game
First acrobat stands on jumping platform, ready to jump



Game situation (2 players with handicap)
First player has had his first chance. Now it's up to the second player to show his skill.

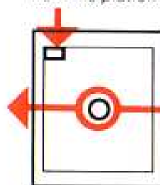


Game situation (one player)
Acrobat has missed jumping board and crashes. Soon he will re-appear on jumping platform for next effort

Acrobat has scored 34 points in first effort

9 jumps to go

Press action button to make acrobat jump from his platform



Use joystick to move jumping board in the right position

Kunstspringer

Lesen Sie diese Bedienungsanleitung sorgfältig durch, bevor Sie mit dem Spiel beginnen.

Dies ist eine weitere Programm-Cassette mit nicht weniger als 18 Spielmöglichkeiten. Daran werden Sie lange Ihre Freude haben. Zunächst mögen diese Spiele Ihnen als unspielbar erscheinen, aber wenn Sie erst ein paar Erfahrungen gesammelt haben, werden Sie schnell mehr Punkte zusammenbekommen.

Die Grundidee

RESET drücken, und danach 0, damit Sie zunächst einen Eindruck von der Situation bekommen. Beginnen Sie aber noch nicht mit dem Spielen. Sie sehen eine große Halle mit drei Reihen Ballons, die an der Decke schweben.

An jeder Seite der Halle befindet sich ein Turm mit einer Plattform. Auf der linken Plattform steht ein Turner.
In der Mitte der Halle steht ein Sprungbrett von der Art, wie Sie es vielleicht schon einmal im Zirkus gesehen haben. Am unteren Ende dieser Wippe steht ein weiterer Turner. Nun wissen Sie vielleicht schon, was passieren wird. Sie bewegen das Sprungbrett mit dem Hebel Ihrer Handbedienungseinheit möglichst genau an die richtige Stelle. Mit der Aktionstaste lassen Sie den Turner von der Plattform springen. Wenn er am oberen Ende des Sprungbretts landet, fliegt der andere hoch in die Luft. Wenn er wieder herunterkommt, sollte das Sprungbrett so verschoben sein, daß er wiederum an der oberen Seite landet und so den anderen veranlaßt, in die Luft zu fliegen, etc.
Wenn der Turner an der falschen Seite landet, nämlich zu dicht in der Mitte, oder wenn er das Brett ganz verfehlt, schlägt er auf. Und Sie können dann sehen, wie weh das tut.
Er ist jedoch zäh, wiel er innerhalb einer Sekunde seine Position auf der Plattform wieder eingenommen hat und zum nächsten Sprung bereit ist. Sie brauchen nur die Aktionstaste zu drücken. Ein vollständiges Spiel in diesem Wettstreit besteht aus 10 Sprüngen von der Plattform. Die Zahl in der Mitte unten am Bildschirm zeigt an, wieviele Sprünge Sie noch machen müssen.
Sie können immer sehen, welche Handbedienungseinheit an der Reihe ist, wiel sie der Punktanzeige auf dem Bildschirm entspricht. Wenn die Punktanzeige rechts aufleuchtet, ist die rechte Handbedienungseinheit an der Reihe, wenn die linke Anzeige aufleuchtet, ist die linke im Spiel.

Punktanzeige

Die fliegenden Akrobaten müssen versuchen, soviele Ballons zu zerstechen wie nur möglich. Offenbar handelt es sich aber um Gasballons, denn beim Platzen geben sie dem Turner einen solchen Schwung, daß er sogar noch höher fliegen kann. Auf diese Weise kann er ziemlich viele Ballons auf einmal zum Platzen bringen.
Für jeden zerstörten Ballon gibt es folgende Punkte:

- 2 Punkte für jeden Ballon in der unteren Reihe (grüne Ballons)
- 4 Punkte für jeden Ballon in der mittleren Reihe (blaue Ballons)
- 6 Punkte für jeden Ballon in der oberen Reihe (rote Ballons)

Wenn der letzte Ballon in einer Reihe zerstochen wurde, gibt es Sonderpunkte:

- 15 Punkte für die untere (grüne) Reihe
- 20 Punkte für die mittlere (blaue) Reihe

Bei Spielende drücke RESET, es erscheint 'SELECT GAME' auf dem Bildschirm. Sie können nun
a) ein anderes Spiel aus der Cassette wählen.
b) eine andere Videopac-Cassette nehmen, indem Sie die gerade benutzte an ihrem Handgriff herausziehen. Stecken Sie die Cassette in ihre Schachtel und verfahren Sie nach der Gebrauchsanleitung für die neue Cassette.
c) Stecken Sie die Antenne wieder in das Fernsehgerät und ziehen Sie das Netzteil aus der Steckdose.

- 25 Punkte für die obere (rote) Reihe

Wenn eine Ballonreihe "abgeräumt" wurde, erscheint sofort eine neue, so daß Sie endlos weiterspielen können - wenn Sie gut genug sind.
Sie brauchen keinen Bleistift und kein Papier. Der Computer zählt Ihre Punkte und zeigt sie auf dem Bildschirm an.
Sie werden feststellen, daß der Zähler nur drei Stellen hat -aber keine Sorge. Wenn Sie so gut sind, daß Sie die 999- Marke überschreiten, beginnt er bei 000 erneut zu zählen, dann jedoch mit einem Strich direkt über Ihrer Anzeige, um darzustellen, daß Sie bei Ihren zweiten Tausend sind.
Die Zahl in der Mitte zeigt an, wieviele Runden noch fehlen, bevor die Serie von 10 Sprüngen vorüber ist.

6 Variationen für 1 Spieler

1. Das Spiel läuft wie oben beschrieben ab. Versuchen Sie, in 10 Runden soviele Punkte wie möglich zu bekommen. Eine Runde endet immer dann, wenn der Turner nicht richtig auf dem Sprungbrett landet. Die Ballons schweben an der Decke hin und her.
2. Wie Version 1, jedoch mit einem Handicap. In der Mitte zwischen Sprungbrett und Ballons befindet sich ein Schild. Wenn der Turner dieses Schild trifft, wird er zurückgeworfen und Sie müssen aufpassen, damit Sie das Sprungbrett schnell genug bewegen und er richtig "landen" kann, damit Sie weiterspielen können.
3. Wie Version 2, jedoch diesmal mit feststehendem Schild. Es erscheint willkürlich und macht das Spiel noch ein bißchen schwieriger.
4. Wie Version 1, diesmal bleiben die Ballons jedoch an einer Stelle.
5. Wie Version 2, jedoch mit feststehenden Ballons.
6. Wie Version 3, jedoch wiederum mit feststehenden Ballons.

12 Variationen für 2 Spieler

Beim Spielen mit 2 Personen wechseln sie sich in der Bedienung des Sprungbretts ab, weil nur der Springer Punkte erzielen kann.
Die Spiele für 2 Personen lassen sich in zwei Gruppen unterteilen:
In der ersten Spielserie von 6 Spielen wechseln sich die Spieler jedesmal ab, wenn der Springer nicht richtig auf dem Sprungbrett landet.
Bei der zweiten Spielserie von 6 Spielen ist das Tempo noch schneller als bei der ersten. In dem Moment, wo ein Turner springt, erhält der Gegner die Kontrolle über das Sprungbrett; wenn der Akrobat also wieder herunterkommt und das Brett verfehlt, ist es sein Pech. Ansonsten ist das Spiel identisch mit den 1-Mann-Versionen, einschließlich der beweglichen und feststehenden Ballons und des Handicap-Schildes.

Meisterschaften

Natürlich spielt das Glück immer eine Rolle. Am besten ermittelt man den wirklichen Champion, indem man eine vorher festgelegte Spielserie durchspielt. Dann verfolgt der Computer die beste Gesamtleistung.
Wenn ein Spiel beendet ist, NICHT RESET drücken (und danach dem Spielcode), sondern zunächst die SPACE Taste drücken. Dann zeigt der Computer die bisher höchste Punktzahl an. Zum nächsten Spiel eine beliebige Taste auf der Tastatur drücken. Jedesmal, wenn Sie nach Beendigung eines weiteren Spiels die SPACE Taste drücken, zeigt der Computer wieder an, wer zu diesem Zeitpunkt die höchste Punktzahl hat.

Prüfprogramm

Vermuten Sie einen Fehler, so verfahren Sie mit einer eingesteckten Videopac-Cassette wie folgt:
Drücken Sie RESET und das Fernsehgerät gibt einen kurzen Ton ab und es sollte 'SELECT GAME' auf dem Bildschirm erscheinen. Ist dies nicht der Fall, überprüfen Sie den Geräteanschluß nochmal wie in der Gebrauchsanleitung angegeben. Funktioniert es trotzdem nicht, so bringen Sie bitte grundgerät und Cassette zu Ihrem Händler.

Die Tasten

RESET: Rückstellen

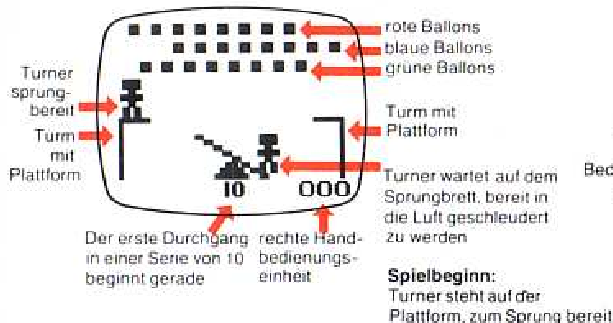
Die Anweisungen

SELECT GAME: Spielewahl

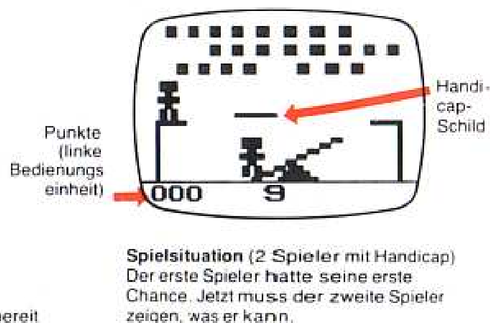
Wie man die Spielversion auswählt:

zunächst RESET drücken ...dann	Ballons: in Bewegung			Ballons: feststehend		
	kein Handicap	feststehendes Handicap	bewegliches Handicap	kein Handicap	feststehendes Handicap	bewegliches Handicap
1 Spieler:	Taste 0	Taste 3	Taste 6	Taste 9	Taste C	Taste F
2 Spieler: die Spieler wechseln sich ab, wenn der Turner das Brett verfehlt	Taste 1	Taste 4	Taste 7	Taste A	Taste D	Taste G
2 Spieler: die Spieler wechseln sich bei jedem Sprung ab	Taste 2	Taste 5	Taste 8	Taste B	Taste E	Taste H

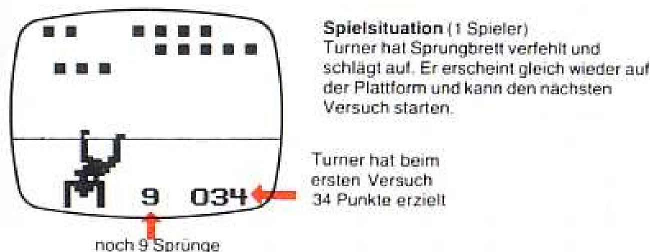
zum nächsten Spiel: eine beliebige Taste drücken



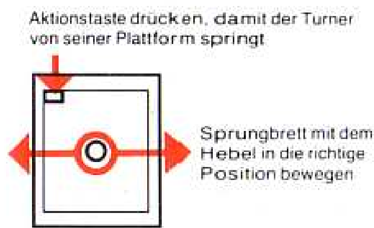
Spielbeginn:
Turner steht auf der Plattform, zum Sprung bereit



Spielsituation (2 Spieler mit Handicap)
Der erste Spieler hatte seine erste Chance. Jetzt muss der zweite Spieler zeigen, was er kann.



Spielsituation (1 Spieler)
Turner hat Sprungbrett verfehlt und schlägt auf. Er erscheint gleich wieder auf der Plattform und kann den nächsten Versuch starten.



Mode d'emploi

Les acrobates

Lisez soigneusement ces instructions avant de commencer à jouer. Voici une cartouche Vidéopac ne comportant pas moins de 18 variantes. Ainsi, vous pourrez jouer et vous amuser longtemps. Au début, ce jeu vous paraîtra difficile, mais au fur et à mesure que vous acquerrez de l'expérience votre score s'améliorera rapidement.

L'idée de base:
Appuyer sur "RESET" (Départ), puis la touche 0. Vous voyez un grand chapiteau avec 3 rangées de "ballons" évoluant au plafond.

De chaque côté du chapiteau, se trouve une plateforme. Sur la plateforme gauche, se tient un acrobate.

Au centre de la piste, il y a un tremplin de type "bascule" sur lequel se tient un autre acrobate. En appuyant sur la touche "action", vous faites sauter l'acrobate de la plateforme. En déplaçant le tremplin avec la manette de votre boîtier de commande, vous amenez celui-ci en position pour que l'acrobate atterrisse sur la partie haute du tremplin, afin de lancer l'autre dans les airs.

Quand il redescendra, vous déplacerez le tremplin de manière à ce qu'il retombe sur la partie haute de la bascule, faisant ainsi voler l'autre acrobate dans les airs, etc....

S'il n'atterrit pas correctement sur le tremplin, il s'écrase au sol!

Mais, après quelques secondes, il retourne prendre position sur la plateforme. Appuyez à nouveau sur le bouton "action".
La partie se joue en 10 sauts. Le nombre de sauts restant à effectuer est inscrit au centre de l'écran, en bas.

L'indicateur de scores sur l'écran indique quelle manette est en service: côté droit allumé: la manette droite est en service; côté gauche allumé: la manette gauche contrôle le jeu.

Marquage des points:
L'acrobate, dans son élan, doit crever autant de ballons qu'il peut. Les ballons, lorsqu'ils explosent, lui communiquent un nouvel élan. C'est ainsi qu'il peut crever un grand nombre de ballons en un tour.

Les points accordés pour chaque ballon crevé sont:

- 2 points pour chaque ballon vert,
- 4 points pour chaque ballon bleu,
- 6 points pour chaque ballon pourpre.

Quand le dernier ballon d'une rangée est crevé, un bonus est accordé:

- 15 points pour la rangée du bas,
- 20 points pour la rangée du centre,
- 25 points pour la rangée du haut,

et une nouvelle rangée apparait immédiatement permettant de continuer le jeu.
Le compteur enregistre automatiquement votre score et l'affiche sur l'écran.

Correspondance des touches sur jeu C 52
(spécial France) :

- — RESET = Départ,
- — ENTER = Entrée,
- — CLEAR = Effacement,
- — NO = Non,
- — YES = Oui,
- — SPACE = Espace.

Chaque fois qu'un jeu est fini, remettre à zéro (appuyer sur RESET) SELECT GAME apparait sur l'écran. Il est alors possible
a) de choisir un autre jeu de la cartouche, ou
b) de changer de cartouche Videopac.
Pour enlever une cartouche Videopac placer une main sur le pupitre près du logement de la cartouche et tirer vers le haut. Remettre la cartouche Videopac dans sa boîte.
Introduire une nouvelle cartouche dans le pupitre et se reporter à son mode d'emploi.
c) raccorder l'arrivée antenne extérieure au téléviseur et débrancher le Videopac Computer du secteur pour utiliser normalement le téléviseur.

Il y a 3 chiffres seulement au compteur, car lorsque vous passerez 999, le compteur démarrera à nouveau à 000, mais souligné, pour indiquer que vous avez dépassé les premiers 1000 points.

6 variantes pour un joueur:

1. Variante 1 (jeu normal) : Touche 0
   Essayez de marquer le maximum de points en 10 sauts. Les ballons oscillent d'avant en arrière.

2. Variante 2 : Touche 3
   Un handicap spécial a été ajouté. Au centre, entre le tremplin et les ballons, il y a un bouclier. Si l'acrobate le heurte par mégarde, il rebondira et vous aurez peu de temps pour le rattraper.

3. Variante 3 : Touche 6
   Cette fois, le bouclier n'est pas fixe. Il se déplace d'une manière aléatoire, rendant le jeu encore un peu plus difficile encore.

4. Dérivée de la Variante 1 :
   Touche 9
   Cette fois, les ballons n'oscillent pas d'avant en arrière, mais restent fixes.

5. Dérivée de la Variante 2 :
   Touche C
   Ici encore, les ballons sont stationnaires.

6. Dérivée de la Variante 3 :
   Touche F
   Ici encore, les ballons sont stationnaires.

12 variantes pour deux joueurs:

Quand 2 joueurs sont en compétition, ils prennent chacun à leur tour le contrôle du tremplin.

Les jeux à 2 joueurs peuvent être divisés en deux groupes:

Dans la première série de 6, chaque joueur prend le contrôle du tremplin, à chaque fois que le sauteur rate l'atterrissage sur celui-ci.

La seconde série de 6 jeux est plus rapide que la première, car, c'est au moment où l'acrobate saute que le joueur adverse prend le contrôle du tremplin, et ainsi de suite.

Pour le reste, ces jeux sont identiques au jeu pour un joueur avec toutes ses variantes. (Voir tableau en annexe).

Le score du championnat:

La meilleure façon de déterminer qui est le champion est de jouer une série de jeux et de faire en sorte que le compteur conserve en mémoire la meilleure des performances.

Quand un jeu est terminé, ne pressez pas "RESET" (Départ), mais appuyez sur la touche "SPACE" (Espace). Ainsi, le compteur indique le plus haut score. Pour continuer le jeu, enfoncez n'importe laquelle des touches du clavier, etc....

A chaque fois que vous appuyez sur la touche "Espace", après qu'un jeu soit terminé, le compteur vous indiquera qui a fait le meilleur score à ce moment.

Procedure de vérification

Si l'équipement parait ne pas fonctionner correctement, procéder comme suit:

Appuyer sur RESET. Le téléviseur doit émettre un son et 'SELECT GAME' doit apparaître sur l'écran. Au cas contraire, vérifier que l'équipement est installé conformément aux modes d'emploi. Si le défaut persiste, rapporter le pupitre et la cartouche chez votre vendeur.

Touches

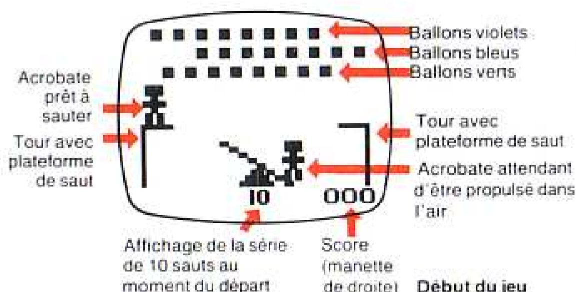
RESET: remise à zéro.

Instructions

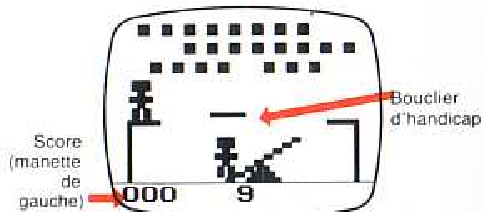
SELECT GAME: choix du jeu

Comment choisir un jeu

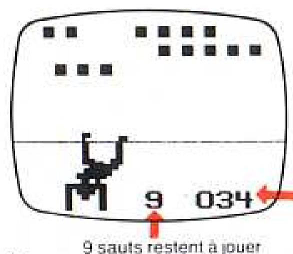
Paina ensin 1. Presser RESET (départ) 2. puis...	Ballons en mouvement			Ballons immobiles		
	Aucun handicap	Handicap stationnaire	Handicap en mouvement	Aucun handicap	Handicap stationnaire	Handicap en mouvement
1 joueur	Pressez 0	Pressez 3	Pressez 6	Pressez 9	Pressez C	Pressez F
2 joueurs Les joueurs prennent le contrôle quand l'acrobate rate le tremplin	Pressez 1	Pressez 4	Pressez 7	Pressez A	Pressez D	Pressez G
2 joueurs Les joueurs prennent le contrôle après chaque rebondissement	Pressez 2	Pressez 5	Pressez 8	Pressez B	Pressez E	Pressez H



Début du jeu
L'acrobate se tient sur la plateforme prêt à sauter



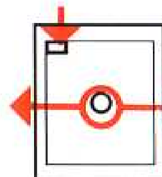
Situation de jeu (2 joueurs avec handicap)
Le 1er joueur a eu sa 1ère chance. C'est au second de montrer son habileté



Situation de jeu (1 joueur)
L'acrobate a raté le tremplin et s'écrase. Bientôt il revient sur la plateforme de saut pour un nouveau saut

L'acrobate a marqué 34 points au premier vol

Pressez le bouton "action" pour faire sauter l'acrobate de sa plateforme



Utilisez la manette pour amener le tremplin dans la bonne position

Vliegende akrobaten

Lees eerst deze aanwijzingen voordat u het spel gaat spelen!

Deze Videopac-cassette bevat niet minder dan 18 verschillende spel-varianten. U kunt dus voorlopig even vooruit. Als u voor het eerst begint lijken deze spelen misschien bijna onmogelijk moeilijk. Hebt u even wat ervaring opgedaan, dan zal uw score ook snel beter worden.

Het principe

Druk op "RESET" en daarna op toets 0 om een indruk te krijgen van het spel. Begin echter niet direct te spelen. Op uw beeldscherm ziet u een grote ruimte. Tegen het plafond "drijven" drie rijen ballons.

Aan beide zijden van de zaal ziet u een toren met springplank. Op de linker springplank staat een acrobaat.

Midden op de vloer ziet u nog een springplank. Het is een soort wip, zoals u ongetwijfeld wel eens gezien hebt bij circusvoorstellingen. Op de lage kant van die wip staat nog een acrobaat en u zult al geraden hebben wat de bedoeling is. U kunt die wip verplaatsen door middel van de stuurknuppel. Waar het om gaat is, dat u de wip zo neerzet, dat de andere acrobaat er op kan springen. Als u op de actieknop drukt, springt hij van zijn toren naar beneden. Komt hij goed neer, dan vliegt zijn collega de lucht in. Komt die weer naar beneden, dan is het zaak de springplank zo neer te zetten, dat hij ook weer op de hoge kant van de wip terechtkomt en de andere de lucht in vliegt etc.

Komt hij op de verkeerde kant van de wip terecht, te dicht bij het midden, of mist hij de wip helemaal, dan ploft hij op de vloer en u kunt zien, dat dat geen prettige ervaring is.

Maar de acrobaten zijn taai! Binnen een seconde staat hij weer boven op de toren, klaar voor een volgende sprong. U hoeft dan alleen maar op de actieknop te drukken. Bij dit spel krijgt u tien kansen om van de toren te springen. Onder in het beeld ziet u hoeveel kansen u nog hebt.

U kunt altijd makkelijk zien welke spelregelaar aan de beurt is. Licht de score aan de linkerzijde op, dan is de linker spelregelaar aan de beurt en omgekeerd.

Het scoren van punten

De acrobaten moeten elke keer proberen zoveel mogelijk ballons kapot te prikken. Klapt zo'n ballon, dan krijgt de acrobaat een dreun te verwerken, waardoor hij zelfs nog verder omhoog kan vliegen. Op die manier kan hij met één sprong heel wat ballons kapot maken.
Per ballon krijgt men de volgende punten:

- 2 punten voor elke ballon in de onderste (groene) rij.
- 4 punten voor elke ballon in de middelste (blauwe) rij.
- 6 punten voor elke ballon in de bovenste (paarse) rij.

Elke keer als een hele rij kapot geprikt is, krijgt men extra bonus-punten:

- 15 bonus-punten voor de onderste (groene) rij.
- 20 bonus-punten voor de middelste (blauwe) rij.
- 25 bonus-punten voor de bovenste (paarse) rij.

Is een rij ballons helemaal kapot, dan verschijnt er direct weer een nieuwe, zodat u eindeloos door kunt gaan, als u tenminste goed genoeg bent!

Druk elke keer als een spel voorbij is op de RESET toets (△). Dan verschijnt de tekst 'SELECT GAME' op uw scherm. Nu kunt u:
a. Een ander spel kiezen.
b. Een ander Videopac in het apparaat plaatsen. Laat een hand op het apparaat rusten, vlak naast de sleuf, en trek het Videopac met uw andere hand omhoog. Doe het Videopac direct terug in de doos. Raadpleeg de gebruiksaanwijzing voor het inbrengen van het volgende Videopac.
c. Gewoon TV-kijken. Sluit de antenne weer aan op het TV apparaat en haal de steker van uw Videopac Computer uit het stopcontact.

De computer houdt de score bij en laat die op het scherm zien. U zult gezien hebben, dat de teller maar drie cijfers heeft. Komt u boven de 999, dan begint de teller opnieuw bij 000, maar boven de cijfers verschijnt dan een lijn om aan te geven, dat u bezig bent met uw tweede duizendtal.

Het cijfer in het midden geeft aan hoe vaak u nog kan springen voordat uw serie van tien voorbij is.

6 versies voor één speler

1. Het spel, zoals hierboven omschreven. U probeert in tien beurten zoveel mogelijk punten bijeen te krijgen. Elke beurt eindigt als uw acrobaat ten val komt. De ballons bewegen heen en weer langs het plafond.

2. Als het voorgaande spel. Nu met een handicap. Midden in het speelveld verschijnt een soort scherm, tussen de vloer en de ballons. Raakt de opspringende acrobaat dat scherm, dan stuit hij terug. Het valt niet mee uw springplank dan nog tijdig op de juiste plaats te hebben!

3. Als het voorgaande spel. Ditmaal echter verandert het scherm voortdurend van plaats, zodat het spel nog wat moeilijker wordt.

4. Als de eerste versie. Nu blijven de ballons echter stil hangen tegen het plafond.

5. Als de tweede versie, met stilstaande ballons.

6. Als derde versie, met stilstaande ballons.

12 varianten voor twee spelers.
Als twee spelers met elkaar wedijveren, dan bedienen zij om beurten de springplank, want zoals u inmiddels weet kan men alleen punten scoren als men springt.

Deze spelen zijn in twee groepen verdeeld:

Bij de eerste serie van zes wisselen de spelers elke keer als de neerkomende acrobaat de springplank mist.

De tweede serie van zes spelen gaat nog sneller. Zodra een acrobaat de lucht in springt, neemt de andere speler de springplank over.

Verder zijn deze spelen gelijk aan die voor 1 speler, met inbegrip van de stilstaande en bewegende ballonnen en het handicap-schild.

Kampioens-score
De factor geluk spreekt natuurlijk altijd een woordje mee. De beste manier om te kijken wie nu werkelijk het beste is, is door een van tevoren vastgesteld aantal wedstrijden te spelen. In dat geval houdt de computer ook de beste eindresultaten bij.

Is één spel gespeeld, druk dan **niet** op "RESET" etc. Druk in plaats daarvan op de "SPACE" toets. De computer laat dan zien wat tot op dat moment de beste score was. Het volgende spel kan weer beginnen door op elke willekeurige toets te drukken. Hetzelfde kunt u elke keer doen als een spel beëindigd is, zodat u steeds weet wat exact de hoogste score is.

Controle
Als u bang bent, dat er iets aan de apparatuur mankeert, volg dan de volgende procedure (mèt het Videopac in het apparaat!).
Druk op de RESET toets. U hoort een kort geluidssignaal via uw TV en de tekst 'SELECT GAME' moet op uw scherm verschijnen. Is dat niet het geval, kijk dan eerst of de apparatuur goed is aangesloten, zoals aangegeven in de gebruiksaanwijzing (zowel van het apparaat als van het Videopac!). Blijft de storing, breng dan zowel het apparaat als het Videopac naar uw dealer.

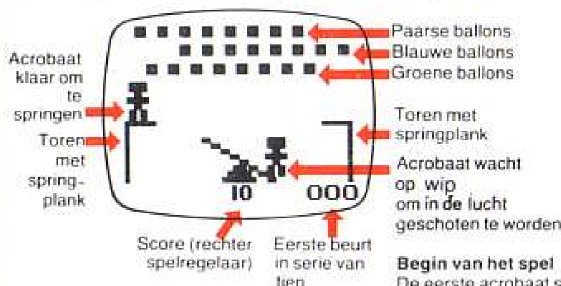
De Toetsen
RESET: herstel

De Instructies
SELECT GAME: kies een spel

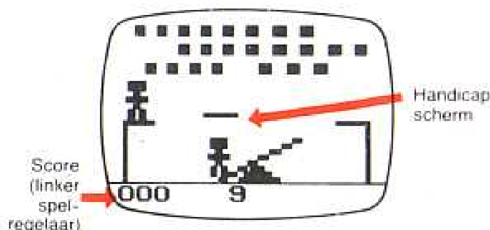
Hoe u een spel kiest

Druk eerst op "RESET" daarna...	Ballons in beweging			Stilstaande ballons		
	Geen handicap	Stilstaand scherm	Bewegend scherm	Geen handicap	Stilstaand scherm	Bewegend scherm
1 speler	druk op toets 0	druk op toets 3	druk op toets 6	druk op toets 9	druk op toets C	druk op toets F
2 spelers Spelers wisselen elke keer als acrobaat ten val komt	druk op toets 1	druk op toets 4	druk op toets 7	druk op toets A	druk op toets D	druk op toets G
2 spelers Spelers wisselen bij elke sprong	druk op toets 2	druk op toets 5	druk op toets 8	druk op toets B	druk op toets E	druk op toets H

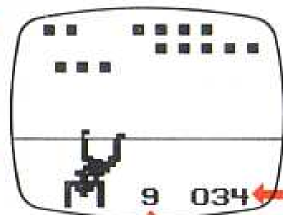
Voor volgende spel: druk op elke willekeurige toets.



Begin van het spel
De eerste acrobaat staat op de toren voor zijn eerste sprong



Spel-situatie (2 spelers)
De eerste speler is geweest. Nu is het aan de andere speler om zijn vaardigheid te tonen

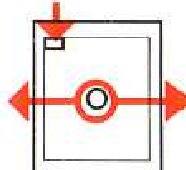


Spel-situatie (1 speler)
De acrobaat heeft de springplank gemist! Hij zal echter gauw weer boven op de toren verschijnen voor zijn volgende sprong

Acrobaat heeft bij eerste poging 34 punten gescoord

Nog 9 sprongen te gaan

Druk op de actieknop en de acrobaat springt van de toren



Breng de springplank met behulp van de stuurknuppel in de juiste positie

Il Saltimbanco

Leggere attentamente le istruzioni prima di iniziare il gioco

Ecco un'altra Videopac Philips che vi offre la possibilità di divertirvi per parecchie ore.
Questa scheda contiene un gioco base con ben diciotto varianti.
Inizialmente il gioco appare difficile, ma con un po' di pratica non solo sarà facile ma anche assai divertente.

Concetto fondamentale del gioco:

Premere i tasti RESET e "0". Sullo schermo apparirà una grande sala con tre file di palloni colorati sospesi al soffitto.
Ad entrambi i lati della sala ci sono due torri con piattaforma sporgente. Su quella di sinistra vi è un acrobata.
Sul pavimento, in mezzo alla sala, è collocata un'altalena con fulcro movibile, simile a quelle che si vedono al circo. Sul lato destro dell'altalena appoggiato al pavimento vi è un altro acrobata.
Avrete indovinato ciò che sta per accadere. Per mezzo del vostro telecomando dovrete far scorrere l'altalena e con il pulsante d'azione far saltare l'acrobata situato sulla piattaforma. Questi dovrà centrare la parte dell'altalena sollevata dal suolo.
Se ciò avverrà l'acrobata situato sull'altro capo dell'altalena verrà lanciato in aria.
Prima che questi ricada al suolo dovrete spostare l'altalena in modo che egli raggiunga la parte superiore dell'asse e lanci in aria l'altr' acrobata. Se l'acrobata ricade sulla parte inferiore dell'asse, o sulla parte superiore ma troppo vicino al fulcro oppure se la manca completamente, precipita a terra.
Se ciò dovesse accadere potrete vedere sul volto del saltatore smorfie di dolore.
Non ve ne dovete preoccupare, egli è molto resistente. Infatti in un attimo riprende la sua posizione sulla piattaforma ed è pronto a ricominciare tutto da capo.
Basta premere il tasto d'azione. Per completare il gioco sono necessari dieci salti dalla piattaforma. Il numero che appare nella parte centrale del vostro schermo indica quanti salti avete ancora a vostra disposizione.
Non è possibile confondere i telecomandi perché a ciascuno di essi corrisponde un indicatore di punteggio sullo schermo. Se si accende l'indicatore di destra significa che è in funzione il telecomando di destra. Se si accende quello sinistro, è il telecomando di sinistra che è in funzione.

Il punteggio:

L'acrobata deve fare esplodere il maggior numero di palloni. Si tratta di palloni ad alta pressione; infatti quando ne scoppia uno, l'accrobata viene sospinto ancora più in alto. In questo modo egli, con un solo salto, ne può fare esplodere parecchi.
Vengono assegnati i seguenti punteggi:

- Per ogni pallone esploso della fila inferiore (palloni verdi)..... 2 punti
- Per ogni pallone esploso della fila centrale (palloni blu)..... 4 punti
- Per ogni pallone esploso della fila superiore (palloni rossi)..... 6 punti

Quando scoppia l'ultimo pallone di una fila viene assegnato un punteggio supplementare:

- Per la fila inferiore (palloni verdi).....15 punti supplementari.
- Per la fila centrale (palloni blu).....20 punti supplementari.
- Per la fila superiore (palloni rossi).....25 punti supplementari.

Ogni volta che un gioco é terminato premere RESET (△), sullo schermo apparirà SELECT GAME' ed ora:
(a) Selezionare un'altro gioco
O (b) Selezionare un'altra Videopac.
Togliere questa Videopac dall'alloggio prendendola con la maniglia estraendola verso l'alto.
Riporre la Videopac nella propria custodia.
Riferirsi ora alle istruzione della nuova Videopac.
O (c) Disinserire lo spinotto cavo d'antenna del TV e togliere l'alimentatore dal Videopac Computer.

Quando una fila di palloni viene esaurita, immediatamente viene sostituita da un'altra. Se sarete abbastanza bravi potrete continuare a vostro piacimento. Sullo schermo del vostro televisore appariranno regolarmente i punteggi acquisiti.
Vi sarete accorti che l'indicatore é di sole tre cifre: non preoccupatevi. Se sarete talmente bravi da raggiungere 999 punti, il computer ricomincerà da 000, ma con una linea sopra la cifra, per indicarvi che avete superato i primi mille punti.
Il punteggio segnalato sulla parte centrale dello schermo indica quanti salti vi restano a disposizione prima della fine del gioco.

Varianti:

Per il giocatore singolo: 6 varianti:
Ogni giocatore che affronta la gara da solo contro il computer ha a sua disposizione 10 turni di salti per far esplodere il maggior numero di palloni.
Ogni turno termina quando l'accrobata manca l'altalena. I che palloni appesi al soffitto si spostano in continuazione.

Prima variante:
Viene aggiunto un handicap particolare. Fra l'asse e i palloni si trova un ostacolo. Se l'acrobata lo colpisce egli rimbalzerà all'indietro e sara molto difficile spostare l'altalena tanto velocemente da farlo rientrare in gioco.
Seconda variante:
Questa volta l'ostacolo é movibile. Egli appare all'improvviso, rendendo il gioco ancora più difficile ed appasionante (questa variante si riallaccia alla prima).
Terza variante:
Questa volta i palloni sono statici (questa variante si riallaccia alla prima).
Quarta variante:
Ancora una volta i palloni son fermi (questa variante si riallaccia alla seconda).
Quinta variante:
Ancora une volta i palloni sono fermi. (questa variante si riallaccia alla seconda).
Per due giocatori: 12 varianti.
Quando si gioca in due si stabiliscono dei turni, inquanto solo l'acrobata che salta realizza il punteggio.
I giochi per due partecipanti si dividono in due gruppi:
Nella prima serie di sei varianti, i giocatori si alternano ogni volta che l'acrobata manca l'altalena.
La seconda serie di sei varianti é ancora più difficile e vivace della prima. Appena lanciato in aria l'acrobata, il giocatore passa il gioco all'avversario. Così facendo se l'acrobata sbaglia l'atterraggio, determina la sconfitta dell'l'avversario.
Per il resto questi giochi hanno le stesse varianti dei giochi ad un sol giocatore, inclusa la possibilità di mantenere mobili od immobili i palloni e di inserire l'ostacolo.
Campionato a punteggio:
Per evitare che la fortuna di un giocatore sia determinante per l'esito di un incontro bisogna disputare un certo numero di incontri. Il computer memorizza e segnala il punteggio globale migliore.
Al termine di un incontro, NON premete il tasto RESET. Dovete invece premere il tasto SPACE. Così facendò il computer vi segnalerà il punteggio più alto raggiunto fino a quel momento.
Per il gioco successivo premere un tasto qualsiasi sulla console. Da questo momento in poi, ogni volta che verrà premuto il tasto RESET dopo una partita, il computer segnalerà il punteggio più alto raggiunto fino a quel momento.

Verifica procedure
Se dubiti che l'apparecchiatura sia guasta segui questa procedura di verifica (con una Videopac inserita).
Premere RESET (△). Il TV dovrà emettere un breve suono e sullo schermo dovrebbe apparire 'SELECT GAME'.
Se ciò non si verifica assicurarsi che l'apparecchio sia correttamente collegato come indicato nelle Istruzioni (sia del Videopac Computer sia della Videopac utilizzata).
Se rimane il mancato funzionamento rivolgersi al proprio rivenditore o all'assistenza Philips.

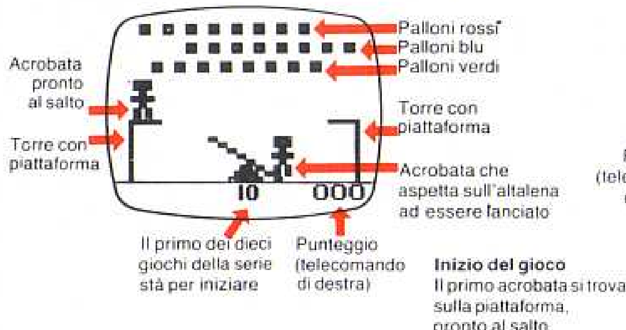
I Tasti
RESET: azzeramento

Le istruzioni
SELECT GAME: selezione gioco

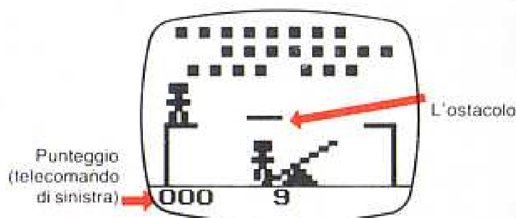
Per scegliere un gioco

1º - Premere RESET quindi...	Palloni che si spostano			Palloni che rimangono fermi		
	Nessun handicap	Ostacolo fisso	Ostacolo mobile	Nessun handicap	Ostacolo fisso	Ostacolo mobile
Un giocatore	Premere il tasto "0"	Premere il tasto 3	Premere il tasto 6	Premere il tasto 9	Premere il tasto "C"	Premere il tasto "F"
Due giocatori: I giocatori si alternano ogni volta che l'acrobata manca l'asse	Premere il tasto 1	Premere il tasto 4	Premere il tasto 7	Premere il tasto "A"	Premere il tasto "D"	Premere il tasto "G"
Due giocatori: I giocatori si alternano ad ogni salto dell'acrobata.	Premere il tasto 2	Premere il tasto 5	Premere il tasto 8	Premere il tasto "B"	Premere il tasto "E"	Premere il tasto "H"

Per il gioco successivo: Premere un tasto qualsiasi.



Inizio del gioco
Il primo acrobata si trova sulla piattaforma, pronto al salto



Fase del gioco (Per due giocatori, utilizzando l'ostacolo).
Uno dei giocatori ha già effettuato il suo salto ora tocca al suo avversario cimentarsi



Fase del gioco (per il singolo giocatore)
L'acrobata ha mancato l'altalena e precipita al suolo. Fra poco comparirà di nuovo sulla piattaforma per il suo successivo tentativo

Premere il tasto d'azione per far saltare l'acrobata dalla piattaforma



Springakrobaterne

Læs disse instruktioner, før De begynder at spille!

Her er endnu en Videopac med flere spilversioner indeholdende ikke mindre end 18 variationsmuligheder; så De kan spille og more Dem en tid. Umiddelbart kan spillene synes svære, men når De efterhånden får mere og mere øvelse vil Deres scoringer hurtigt forøges.

Spillets idé

Tryck på "RESET" og derefter på 0 for at få et indtryk af situatione og spillet, men begynd ikke at spille endnu. De vil på TV-skærmen se en stor hal med tre rækker balloner svævende oppe under taget.
I begge sider af hallen kan De se et tårn med en platform. Og på den venstre platform kan De se én af akrobaterne.
På gulvet midt i hallen er der et springbræt. Det er en springvippe, af den type som De nok har set i cirkus. På vippen står den anden akrobat. De har måske nu gættet, hvad der skal ske. De skal nu flytte springbrættet ved hjælp af styrepinden, og forsøge at få det stillet i den rigtige position, således at akrobaten oppe på platformen kan ramme springbrættet, når De, ved at trykke på actionknappen, beder ham om at springe ned på det. Hvis han springer ned på den ende af springbrættet, der vipper opad, vil han få den anden akrobat til at flyve op i luften.
Når han så kommer ned igen, skal springbrættet i mellemtiden flyttes, således at han rammer springbrættets opvippede halvdel, hvorved han sender den anden akrobat op i luften, o.s.v.
Hvis akrobaten lander på den forkerte side af springbrættet, for tæt på sprængbrættets midte eller hvis landingen mislykkes fuldstændigt, forulykker han. Og De kan se, at det gør ondt på ham!
Men han er en "barsk gut". For i løbet af ganske kort tid vil han igen indtage sin plads på tårnets platform, parat til det næste spring.
Og så skal De blot igen trykke på actionknappen, og han springer. En springserie i denne variation består af ti spring fra platformen. Tallet nederst midt på TV-skærmen fortæller Dem hele tiden, hvor mange spring De har tilbage.
Pointtavlen viser Dem hele tiden, hvilken spiller (hvilken fjernbetjening) som er i aktion. Når scoren i højre side af skærmen lyses op, indikerer det, at det er den højre fjernbetjening, som er i aktion; hvis scoren i venstre side lyser, betyder det, at den venstre fjernbetjening har kontrol over spillet.

Sådan scores points

Det gælder for den flyvende akrobat om, at punktere så mange balloner som muligt. Det viser sig, at lufttrykket i ballonerne er så stort, at når han får én af dem til at explodere, får har sådan et pust at han kan flyve endnu højere op. På denne måde kan han nå at punktere ikke så få balloner på en tur (i et spring).
For hver ballon akrobaten punkterer præmieres han med points:

- 2 points for hver ballon i den laveste række (de grønne balloner)
- 4 points for hver ballon i den mellemste række (de blå balloner)
- 6 points for hver ballon i den øverste række (de violette baloner)

Når den sidste ballon i en række er punkteret, præmieres akrobaten med en speciel bonus.

- 15 bonuspoints for den (grønne) laveste række
- 20 bonuspoints for den (blå) mellemste række
- 25 bonuspoints for den (violette) øverste række

Når en række af balloner er fjernet, vil en ny række straks komme frem.

Hver gang et spil er slut, indtastes RESET (△), og SELECT GAME fremtræder på skærmen, hvorefter De enten:
a) Vælger et andet spil i Videopacen
Eller b) Vælger en anden Videopac. Den netop anvendte Videopac fjernes ved at trække den forsigtigt op af tastaturet. Videopacen lægges derefter tilbage i dens opbevaringsboks. Herefter læses brugsanvisningen for den næste Videopac.
Eller c) Sæt antennestikket tilbage i TV-apparatet og afbryd Videopac Computeren.

så De kan fortsætte i det uendelige, hvis De er dygtig nok.
De behøver ikke selv at holde regnskab med pointene. Det gør computeren automatisk, og den viser Dem hele tiden Deres score på skærmen.
De vil bemærke, at computeren benytter en tre-cifret pointtavle, men vær ikke bekymret for det. Med tiden vil De blive så erfaren og dygtig, at De let vil passere 999 points på tavlen, og computeren vil tælle op igen fra 000, men nu med en linie direkte over Deres score, hvilket indikerer, at De er på vej mod to tusinde points.
Tallet midt mellem pointtavlerne fortæller Dem, hvor mange spring De har tilbage, før Deres ti-spring-serie er slut.

6 variationer for en enkelt spiller

1. Spillet som beskrevet ovenfor. Prøv at opnå så mange points De kan i løbet af de ti spring. Hvert spring slutter, når Deres akrobat fejler ved ikke at lande rigtigt på springbrættet. Ballonerne svæver frem og tilbage oppe under taget.
2. Som variation 1. Et specielt handicap tilføjes imidlertid. Midt mellem springbrættet og ballonerne placeres en forhindring. Hvis den springende akrobat er uheldig og rammer forhindringen, vil han blive kastet tilbage, og De vil få svært ved at nå at stille springbrættet på plads hurtigt nok til, at han kan lande rigtigt og dermed forstætte springet!
3. Som variation 2, men i denne version er forhindringen stationær. Den vil tilfældigt dukke op og derved gøre springene noget sværere.
4. Som variation 1, men i denne version bevæger ballonerne sig ikke frem og tilbage, men hænger stille oppe under taget.
5. Som variation 2, men i denne version hænger ballonerne stille.
6. Som variation 3, og også i denne version hænger ballonerne stille.

12 variationer for to spillere

Når to spillere konkurrerer, skiftes de til at flytte springbrættet, for som De ved, er det kun den flyvende akrobat, som kan score.
To-mands-spillene kan opdeles i to grupper af springserier:
I den første serie på seks, spilles efter tur, for hver gang springeren kikser sit nedfald på springbrættet.
I den anden serie på seks er springerens hastighed større end i den første serie. For hver gang én af akrobaterne kastes op i luften, får den anden akrobat kontrol over springbrættet, således at hvis den flyvende akrobat mislykker nedfaldet på brættet, er det "vippe-kontrollørens" uheld, idet han ikke får chancen for at score points.
Iøvrigt er to-mands-spillene identiske men én-mand-spillene, idet de også indeholder variationerne med bevægelige og stillestående balloner samt forhindring.

Mesterskabskonkurrencer

Der er selvfølgelig altid en vis portion held med i spillet. Den bedste måde hvorpå man kan afgøre, hvem der er den bedste, er at gennemføre en på forhånd aftalt kombination af springserier. Når De vil lave sådan en konkurrence, vil computeren holde regnskab med, hvem der opnår flest points gennem hele konkurrencen.
Når en springserie er afsluttet, skal De så IKKE trykke på "RESET" og den næste spring-kode. Tryk derimod først på "SPACE", hvorefter computeren vil vise Dem, hvem der har opnået flest points, indtil nu. Den næste springserie vil begynde, når De nu trykker på en tast, o.s.v. For hver gang De trykker "SPACE" efter at have afsluttet en springserie, vil computeren igen fortælle Dem, hvem som indtil nu har opnået det højeste antal points.

Kontrolprocedure

Hvis De nærer mistanke om en fejl i udstyret følg da denne procedure (med en Videopac isat). Indtast RESET (△). TV-apparatet vil udsende en kort lyd, og SELECT GAME skulle fremtræde på Deres TV-skærm. Hvis ikke, kontrolleres om udstyret er korrekt tilsluttet som vist i brugsanvisningerne for både Computeren og den isatte Videopac. Hvis fejlen vedbliver, kontakt da Deres forhandler.

Tasterne

RESET: nulstillingstast

Instruktionerne

SELECT GAME: vælg spil

Sådan vælges spilvariation

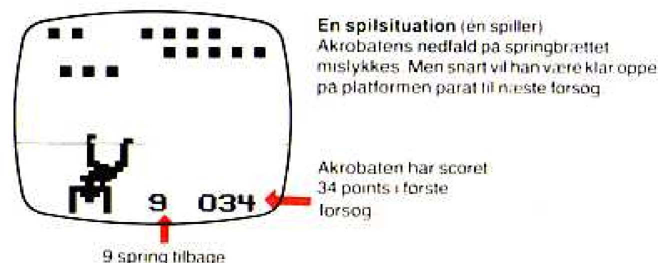
Tryck forst på "RESET" · derefter....	Bevægelige balloner			Stillestående balloner		
	Ingen forhindring	Stillestående forhindring	Bevægelig forhindring	Ingen forhindring	Stillestående forhindring	Bevægelig forhindring
1 spiller	... tryk på 0	... tryk på 3	... tryk på 6	... tryk på 9	... tryk på C	... tryk på F
2 spillere Spillerne skifter hver gang springerens nedfald mislykkes	... tryk på 1	... tryk på 4	... tryk på 7	... tryk på A	... tryk på D	... tryk på G
2 spillere Spillerne skifter efter hvert spring	... tryk på 2	... tryk på 5	... tryk på 8	... tryk på B	... tryk på E	... tryk på H

Start af næste spil: tryk på en vilkårlig tast



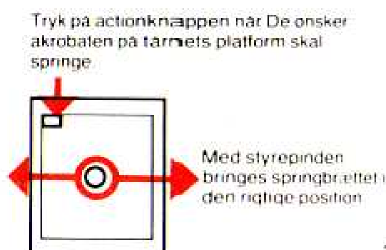
Spillets start
Den første akrobat står parat til at springe oppe fra platformen

En spilsituation (2 spillere med forhindring)
Første spiller har haft sit første spring. Nu er det op til den anden spiller at vise sin dygtighed.



En spilsituation (én spiller)
Akrobatens nedfald på springbrættet mislykkes. Men snart vil han være klar oppe på platformen parat til næste forsøg.

Tryk på actionknappen når De ønsker akrobaten på tårnets platform skal springe.



Hoppande akrobater

Läs igenom bruksanvisningen innan Du börjar spela!

Här har Du ett videopac-spel med inte mindre än 18 spelvarianter. När Du startar detta spel verkar det kanske till att börja med omöjligt att spela, men det behövs bara lite erfarenhet, därefter kommer poängen att snabbt öka.

Spelets idé

För att få en uppfattning om spelet, tryck på RESET och därefter på 0 (noll). Du ser nu en stor hall med tre rader av "ballonger" som svävar under taket.

På vardera sidan av hallen finns ett torn med en plattform. På den vänstra plattformen ser Du en akrobat.

På golvet i mitten av hallen finns en hoppbräda. Det är en typ av hoppbräda som Du bl.a. kan se på cirkus. På brädan står ytterligare en akrobat. Du kanske nu kan gissa hur detta spel skall gå till. Du flyttar hoppbrädan med styrspaken på Ditt köraggregat och försöker få den i exakt rätt position. Med action-knappen får Du sedan akrobaten på plattformen att hoppa. Om han landar på rätt ställe på brädan far den andra akrobaten upp i luften. När han kommer ner skall Du ha placerat hoppbrädan så att akrobaten landar på den höga sidan av hoppbräden och då far den andra akrobaten upp i luften etc.

Om akrobaten landar på fel sida av brädan, för nära mitten eller om han missar, kraschlandar han! När han gör det, kan Du se på akrobaten att det gör ont! Men han är tuff, så efter någon sekund står han återigen på plattformen uppe i tornet, klar för att göra nästa hopp. Du behöver bara trycka på action-knappen.
En komplett spelomgång består av tio hopp från plattformarna. Siffran i mitten av bildrutans underkant talar om hur många hopp Du har kvar.

Du kan alltid se vilket köraggregat Det är som manövrerar spelet genom att se vilken av poängräknarna som är synlig på bildrutan. När poängen kommer fram på höger sida, så är det högra köraggregatet som styr spelet; om poängen är på den vänstra sidan, så styrs spelet av vänster köraggregat.

Poängräkning

Det gäller för de hoppande akrobaterna att punktera så många ballonger som möjligt. Det är tydligt att det är ett högt tryck i ballongerna för när en exploderar uppstår en så kraftig stöt att akrobaten kan flyga upp ännu högre. På detta sätt kan han punktera flera ballonger i ett hopp.

Följande poäng ger för ballonger som punkteras:

- 2 poäng för varje ballong i den understa raden (gröna ballonger)
- 4 poäng för varje ballong i mittenraden (blå ballonger)
- 6 poäng för varje ballong i den översta raden (purpurfärgade ballonger)

När den sista ballongen i varje rad är punkterad delas det ut speciella bonuspoäng:

- 15 bonuspoäng för den understa raden (grön)
- 20 bonuspoäng för den mittersta raden (blå)

Tryck på RESET [△] varje gång ett spel är slut. 'SELECT GAME' syns på TV-skärmen, välj något av följande alternativ:
(a) Välj ett annat spel.
(b) Välj ett spel i en annan Videopackassett. Tag bort kassetten genom att ta tag i handtaget och dra uppåt.
Lägg tillbaka Videopackassetten i sin förvaringsask.
Läs bruksanvisningen för nästa Videopac.
(c) Sätt tillbaka antennkontakten i TV-mottagaren och lossa Videopac Computerns nätsladd från vägguttaget.

- 25 bonuspoäng för den översta raden (purpur).

När en rad av ballonger är punkterade, kommer det omgående fram en ny rad, så Du kan hålla på och spela i evighet, om Du är tillräckligt skicklig.

Du behöver inte ha papper och penna tillhands. Computern håller reda på Dina poäng och visar dem på bildrutan. Du kanske reagerar för att det bara är en tresiffrig räknare. Men var lugn, om Du passerar 999, börjar räknaren om från 000, men ett streck ovanför poängen talar om att Du är på väg mot 2000 poäng! Siffran i mitten talar om det antal hopp Du kar kvar innan tio-serien är över.

6 variationer för en deltagare

1. Spelet går till som beskrivits ovan. Försök samla så många poäng som möjligt i tio omgångar. Varje omgång är slut när Din akrobat gör ett misslyckat hopp. Ballongerna svänger fram och tillbaka under taket.
2. Spelas som 1. Men ett speciellt handicap gäller för spelet. I bildrutans mitt, mellan hoppbrädan och ballongerna, finns ett hinder. Om den hoppande akrobaten träffar detta hinder så studsar han tillbaka och Du får problem med att hinna flytta hoppbrädan tillräckligt snabbt för att han skall landa rätt.
3. Spelas som 2. Men denna gång är inte hindret stationärt. Det kommer bara slumpmässigt in på bildskärmen vilket gör det lite svårare att beräkna.
4. Spelas som 1, men med stillastående ballonger.
5. Spelas som 2, men med stillastående ballonger.
6. Spelas som 3, men med stillastående ballonger.

12 variationer för två deltagare

När två deltagare tävlar, turas de om att kontrollera hoppbrädan för som Du vet är det bara den som hoppar som kan få poäng. Spelen med 2 deltagare kan delas upp i två grupper:
I de första sex variationerna, turas deltagarna om att kontrollera hoppbrädan varje gång en akrobat har missat sin landning. De andra sex variationerna går snabbare. Varje gång en akrobat hoppar upp övertar motståndaren kontrollen av hoppbrädan. Misslyckas sedan landningen har han otur. För övrigt är spelen identiska med spelen för en deltagare och kan varieras med rörliga eller stillastående ballonger och handicap-hinder.

Mästerskapspoäng

Självklart betyder turen en hel del. Det bästa sättet att utse en mästare är att spela en förutbestämd serie. Om man gör det håller computern reda på högsta uppnådda poäng under seriens gång. När en omgång är över, tryck inte på reset utan tryck istället pa space-tangenten, då visar computern högsta uppnådda poäng under serien. För nästa omgång trycker man på valfri tangent. Varje gång man efter avslutad omgång trycker på spacetangenten får man reda på högsta poängen som uppnåtts under spelseriens gång.

Kontrollförfarande

Följ denna procedur (med en Videopac insatt) om det misstänks något fel i utrustningen.
Tryck på tangenten RESET (△). TV-mottagaren skall då ge ifrån sig ett kort ljud och 'SELECT GAME' skall synas på TV-skärmen. Om så inte är fallet kontrolleras att utrustningen är uppkopplad engligt anvisningarna i bruksanvisningarna (både för apparaten och den insatta kassetten). Tag med både apparaten och Videopackassetten till handlaren om felet kvarstår.

Tangenter

RESET: återställning

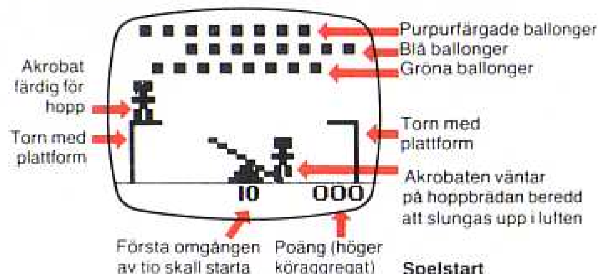
Instruktioner

SELECT GAME: välj spel

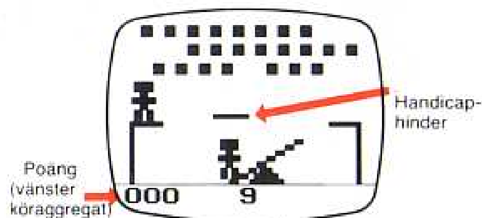
Så här väljer Du spelvariant:

Tryck på RESET därefter på	Rörliga ballonger			Stillastående ballonger		
	Utan handicap	Stationärt handicap	Rörligt handicaphinder	Utan handicap	Stationärt handicap	Rörligt handicaphinder
1 deltagare	Tryck på tangent 0	Tryck på tangent 3	Tryck på tangent 6	Tryck på tangent 9	Tryck på tangent C	Tryck på tangent F
2 deltagare Deltagarna turas om varje gång en akrobat missat hoppbrädan	Tryck på tangent 1	Tryck på tangent 4	Tryck på tangent 7	Tryck på tangent A	Tryck på tangent D	Tryck på tangent G
2 deltagare Deltagarna turas om efter varje hopp	Tryck på tangent 2	Tryck på tangent 5	Tryck på tangent 8	Tryck på tangent B	Tryck på tangent E	Tryck på tangent H

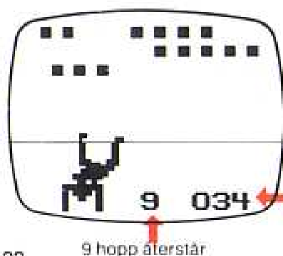
För nästa spel: tryck på en tangent



Spelstart
Första akrobaten står på plattformen beredd att hoppa.



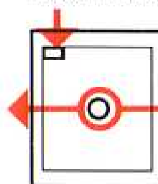
Spelsituation (2 deltagare med handicap)
Första deltagaren har haft sin chans. Nu är det den andra deltagarens tur att visa sin skicklighet.



Akrobaten har fått 34 poäng efter första hoppet

Spelsituation (en deltagare)
Akrobaten har missat hoppbrädan och kraschlandat. Efter en liten paus står han återigen på plattformen klar för nästa hopp

Tryck på action-knappen och akrobaten hoppar från plattformen



Använd styrspaken till att flytta hoppbrädan i rätt position

Jumping acrobats

Lue käyttöohje ennen kuin aloitat

Tässä on jälleen uusi Videopac-peli, jota voidaan pelata 18 eri tavalla. Aluksi pelit saattavat tuntua lähes mahdottomilta, mutta pian totut peliin ja pisteesi nousevat nopeasti.

Perusajatus

Paina näppäimiä RESET ja 0 tutustuaksesi tilanteeseen, mutta älä aloita peliä vielä! Kuvassa näkyy suuri halli, jossa kolme riviä "palloja" leijailee kohti kattoa.

Hallin kummassakin päässä on torni. Vasemman tornin tasanteella on akrobaatti.

Lattialla hallin keskellä on ponnahduslauta. Samanlaisen olet ehkä joskus nähnyt sirkuksessa. Laudan alapäässä seisoo toinen akrobaatti. Arvaatko jo mitä tapahtuu? Ponnahduslautaa siirretään ohjausvivulla ja tarkoitus on saada se juuri oikeaan kohtaan. Painaessasi ohjausyksikön kytkintä akrobaatti hyppää tasanteelta. Jos hän putoaa ponnahduslaudan yläpäähän, toinen akrobaatti lentää ilmaan.

Tämän tulisi pudotessaan osua oikeaan kohtaan siirretyn ponnahduslaudan yläpäähän, jolloin toinen akrobaatti puolestaan lentää ilmaan jne.

Jos hän putoaa laudan väärään päähän, liian lähelle keskikohtaa tai kononaan laudan ulkopuolelle, hän törmää lattiaan; huomaat että se sattuu!

Hän on kuitenkin sitkeä, sillä noin sekunnissa hän on jälleen paikoillaan tornin tasanteella valmiina seuraavaan hyppyyn. Sinun tarvitsee vain painaa ohjausyksikön kytkintä. Peli käsittää kymmenen hyppyä. Kuvaruudun alareunassa näkyvä luku kertoo, kuinka monta hyppyä on jäljellä.

Kuvasta näkee koko ajan, kumpi ohjausyksikkö ohjaa peliä. Silloin kun pisteet syttyvät kuvan oikeaan reunaan, ohjaa oikea ohjausyksikkö; silloin kun pisteet syttyvät kuvan vasempaan reunaan, ohjaa vasen ohjausyksikkö.

Pisteet

Lentävän akrobaatin on pyrittävä rikkomaan niin monta palloa kuin mahdollista. Pallot ovat ilmeisesti suurpainepalloja, sillä räjäyttäessään yhden hän saa sellaisen tönäyksen, että saattaa lentää jopa korkeammalle uudelleen. Näin hän voi rikkoa useampiakin palloja yhdellä vuorolla.

Pisteitä tulee jokaisesta rikotusta pallosta:

- 2 pistettä alarivin pallosta (vihreitä)
- 4 pistettä keskirivin pallosta (sinisiä)
- 6 pistettä ylärivin pallosta (punaisia)

Jokaisen rivin viimeisestä rikotusta pallosta saa lisäpisteitä:

- 15 lisäpistettä vihreästä alarivistä
- 20 lisäpistettä sinisestä keskirivistä
- 25 lisäpistettä punaisesta ylärivistä

Heti kun jokin rivi on kokonaan rikottu, ilmestyy tilalle uusi. Voit siis jatkaa loputtomasti, jos olet tarpeeksi hyvä.

Kynää ja paperia ei tarvita. Tietokone laskee pisteet ja näyttää ne kuvaruudussa.

Aina kun peli päättyy, paina näppäintä RESET (△). Kuvaruutuun tulee ohje SELECT GAME, jolloin voit:
(a) Valita uuden pelin,
tai (b) Vaihtaa toisen Videopac-kasetin. Poista Videopac vetämällä kahvasta. Aseta kasetti koteloon. Katso toisen Videopac-kasetin käyttöohjetta.
tai (c) Yhdistä antenni takaisin tv:hen ja irrota Videopac Computer verkosta.

Laskimessa on tosin vain kolme numeroa, mutta ei hätää. Kun taitosi ovat niin hyvät että ylität 999:n rajan, laskin aloittaa uudelleen 000:sta, mutta pisteidesi yläpuolelle ilmestyy viiva osoitukseksi siitä että pisteesi ovat toisella tuhannella!

Keskellä näkyvä luku ilmoittaa, kuinka monta vuoroa kymmenen hypyn sarjastasi on vielä jäljellä.

Yhdellä pelaajalla on 6 vaihtoehtoa

1. Pelaa kuten edellä. Kerää kymmenen vuoron aikana mahdollisimman paljon pisteitä. Vuoro päättyy aina kun akrobaatti ei osu ponnahduslautaan kunnolla. Pallot liikkuvat edestakaisin.

2. Kuten muunnelma 1. Pallojen ja ponnahduslaudan väliin on lisätty este. Jos akrobaatti osuu esteeseen, hän ponnahtaa takaisin ja sinun on nopeasti siirrettävä ponnahduslautaa, jotta akrobaatti osuisi oikeaan kohtaan ja peli voisi jatkua!

3. Kuten muunnelma 2. Tällä kertaa este ei pysy paikallaan. Se ilmestyy satunnaisesti ja tekee pelin entistä hieman vaikeammaksi!

4. Kuten muunnelma 1. Tällä kertaa kuitenkin pallot pysyvät paikoillaan.

5. Kuten muunnelma 2. Jälleen pallot pysyvät paikoillaan.

6. Kuten muunnelma 3. Jälleen pallot pysyvät paikoillaan.

Kahdella pelaajalla on 12 vaihtoehtoa

Kun kaksi pelaajaa kilpailee keskenään, he voivat vuorotella ponnahduslaudan käytössä, sillä kuten jo olet huomannut juuri hyppääjä kerää pisteet!

Kahden pelaajan pelit voidaan jakaa kahteen ryhmään: Ensimmäisessä kuuden ryhmässä pelaajat vaihtavat vuoroa aina kun hyppääjä ei putoa oikein ponnahduslaudalle.

Toisen ryhmän pelit ovat edellisiä nopeampia. Sillä hetkellä kun toinen akrobaatti hyppää, siirtyy ponnahduslauta vastapelaajan hallintaan, joten on akrobaatin huonoa onnea jos hän putoaa takaisin eikä osu ponnahduslautaan.

Muilta osin pelit ovat samanlaisia kuin yhden pelaajan pelit liikkuvine ja paikoillaan pysyvine palloineen ja esteineen.

Mestaruuspisteet

Peliin liittyy aina hieman onnea. Paras tapa ratkaista, kuka on todellinen mestari, on pelata ennalta määritelty sarja pelejä. Tällöin tietokone pitää kirjaa parhaasta yhteissuoritkusesta.

Kun yksi peli on päättynyt, ÄLÄ paina näppäintä RESET ja sen jälkeen pelin koodinäppäintä. Paina ensin näppäintä SPACE. Tällöin tietokone näyttää toistaiseksi parhaat pisteet. Seuraava peli valitaan painamalla vastaavaa näppäintä jne. Joka kerta kun pelin jälkeen painetaan näppäintä SPACE, tietokone näyttää jälleen, kuka on siihen mennessä saanut eniten pisteitä.

Tarkistus

Jos epäilet että laitteessa on vikaa, toimi näin (Videopac-kasetti paikallaan)
Paina näppäintä RESET (△) TV antaa lyhyen äänimerkin ja kuvaruutuun tulee ohje SELECT GAME. Jos näin ei tapahdu, varmista että laite on asennettu oikein käyttöohjeen mukaan. Jos vika ei korjaannu, toimita sekä laite että Videopac-kasetti kauppiaale.

Näppäimet

RESET: palautus

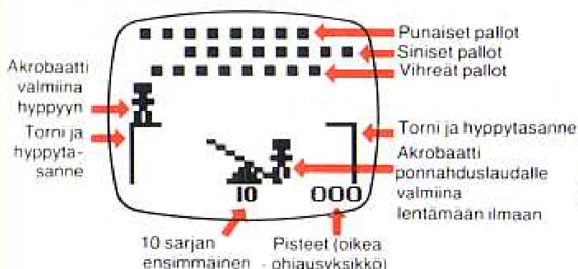
Ohjeet

SELECT GAME: valitse peli

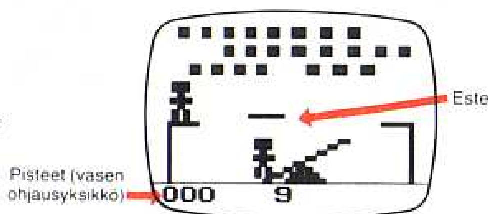
PELIN VALINTA

Paina ensin näppäintä RESET ja sen jälkeen...	Pallot liikkuvat			Pallot pysyvät paikoillaan		
	Ei estettä	Kiinteä este	Liikkuva este	Ei estettä	Kiinteä este	Liikkuva este
1 pelaaja	..näppäintä 0	..näppäintä 3	..näppäintä 6	..näppäintä 9	..näppäintä C	..näppäintä F
2 pelaajaa pelaajat vaihtavat vuoroa aina kun akrobaatti ei osu ponnahduslaudalle	..näppäintä 1	..näppäintä 4	..näppäintä 7	..näppäintä A	..näppäintä D	..näppäintä G
2 pelaajaa pelaajat vaihtavat vuoroa joka hypyn jälkeen	..näppäintä 2	..näppäintä 5	..näppäintä 8	..näppäintä B	..näppäintä E	..näppäintä H

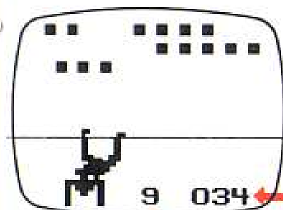
Seuraava peli: paina mitä tahansa näppäintä



Peli alkaa
Ensimmäinen akrobaatti odottaa hyppytasanteella valmiina hyppäämään

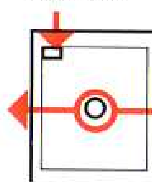


Pelitilanne (2 pelaajaa ja este)
Ensimmäinen pelaaja on tehnyt yrityksensä. Nyt on toisen vuoro näyttää taitonsa



Pelitilanne (yksi pelaaja)
Akrobaatti ei osunut ponnahduslaudalle vaan törmäsi lattiaan. Hetken kuluttua hän ilmestyy takaisin tasanteelle seuraavaa hyppyä varten

Kun painat kytkintä, akrobaatti hyppää tasanteelta



Siirrä ponnahduslauta oikeaan paikkaan liikuttamalla ohjausvipua

Los acrobatas

!Lean atentamente estas instrucciones antes de empezar a jugar!

He aqui otro juego múltiple del Videopac, con nada menos que 18 variedades, lo que hace que se puedan divertir y jugar durante mucho tiempo. Cuando se inician la primera vez parece casi imposible poder jugar, pero a medida que vayaz adquiriendo experiencia los tanteos mejorarán rápidamente.

La idea fundamental del juego

Aprieten RESET y 0 para conseguir una primera impresión de la situación, pero no empiecen a jugar aún. Verán un gran salón con tres filas de ''globos'' flotando contra el techo.
En cada extremo del salón hay una torre con una plataforma y en la de la izquierda verán un acróbata.
En el suelo, en el centro del salon, hay una tabla de saltos o balancín, en la que se encuentra otro acróbata; ya habrán adivinado lo que va a ocurrir: tienen que mover la tabla de saltos con el mando de su control, intentando llevarla exactamente al lugar apropiado.
Con el botón de acción harán que el acróbata salte desde su plataforma. Si cae en el extremo justo de la tabla de saltos, hará que el otro acróbata salte al aire.
Al saltar el acróbata de la tabla de saltos tiene que desplazar ésta de manera que vuelva a caer en ella, con lo que el primero es lanzado al aire nuevamente, y asi sucesivamente.
Si cae en el lado opuesto de la tabla, o muy cerca del centro, o fuera de ella, se estrellará. En tales casos podrán ver que se ha hecho daño.
Pero es muy duro, porque en el plazo de un segundo vuelve a ocupar su posición en la plataforma de la torre, listo para el salto siguiente. Todo lo que tienen que hacer es apretar el botón de acción.
El juego completo en esta competición consiste en diez saltos desde la plataforma. El número que aparece en la parte inferior central de la pantalla les indicará cuántos saltos les quedan aún.
Se preguntarán qué mando es el que controla en cada caso, pero éso queda indicado por el marcador de la pantalla. Cuando se ilumina el lado de la derecha indica que el mando que controla es el derecho; si el que se ilumina es el marcador de la izquierda, será el mando izquierdo el que lleve entonces el control del juego.

Tanteo

El acróbata saltador ha de procurar pinchar la mayor cantidad posible de globos. Aparentemente se trata de globos de alta presión, porque cuando hace estallar uno, recibe un empuje tal que puede incluso subir más alto. De este modo puede pinchar varios globos de una vez.
Por cada globe pinchado se anota el siguiente tanteo:

- 2 puntos por cada globo de la fila inferior (verdes)
- 4 puntos por cada globo de la fila central (azules)
- 6 puntos por cada globo de la fila superior (púrpuras)

Cuando se pincha el último globo de una fila se ganan puntos de premio:

- 15 puntos si es de la fila inferior (verdes)
- 20 puntos si es de la fila central (azules)
- 25 puntos si es de la fila superior (púrpuras)

Cada vez que se acabe un juego, aprieten RESET (△). En la pantalla aparece 'SELECT GAME'.
A continuación:
(a) Elija otro juego.
o (b) Elija otro Videopac.
Quiten el Videopac existente colocando una mano junto aél y empujando hacia arriba el asa.
Vuelvan a poner el Videopac en su caja Vean ahora el modo de empleo del Videopac siguiente.
o (c) Enchufen la antena al televisor y desconecten el computador del Videopac de la red:

Cuando se elimina una fila de globos aparece inmediatamente otra nueva, con lo que el juego puede seguir indefinidamente, si el jugador es lo bastante bueno para ello.

No necesitan tener a mano papel y lápiz, porque el computador se encarga de modo automático de llevar el tanteo y presentarlo en la pantalla.

Observarán que el contador es de tres cifras, pero no se apuren por ello: cuando hayan alcanzado un nivel de destreza que les permita sobrepasar la marca de 999 puntos, seguirá la cuenta desde 000, pero con una línea encima de la puntuación, para indicar que están anotando en el segundo millar.

La cifra central de la pantalla les indica cuántas veces pueden jugar aún hasta agotar la serie de diez saltos.

Seis variaciones para un solo jugador

1. El primer juego es el que acabamos de describir. Intenten conseguir la mayor cantidad posible de puntos en los diez saltos. Cada salto se acaba cuando el acróbata no cae bien en la tabla de saltos. Los globos oscilarán acercándose y alejándose del techo.
2. La primera variante del juego consiste en añadir un obstáculo en el centro, entre la tabla de saltos y los globos. Si uno de los acróbatas choca contra el obstáculo rebotará y apenas tendrán tiempo para desplazar la tabla al objeto de que caiga correctamente y puedan seguir jugando.
3. Variante 2. Esta vez el obstáculo no está fijo, sino que se mueve subiendo y bajando al azar, lo que hace que el juego resulte aún más difícil.
4. Como en la variante 1., pero esta vez los globos no se desplazan contra el techo, sino que están inmóviles.
5. Como en la variante 2., pero también en este caso están inmóviles los globos.
6. Como en la variante 3., pero también en este caso los globos están inmóviles.

Doce variaciones para dos jugadores

Cuando compiten dos jugadores, se turnan en mover la tabla de saltos ya que, como saben, es el saltador el que gana puntos.

Los juegos de dos jugadores pueden dividirse en dos grupos:

En la primera serie de seis, los jugadores se turnan cada vez que el saltador falla al caer en la tabla.

La segunda serie de juegos para dos jugadores va más de prisa que la primera. En el preciso instante en que salta al aire uno de los acróbatas, el jugador contrario adquiere el control de la tabla de saltos, por lo que si el acróbata al caer lo hace fuera de la tabla, mala suerte para él.

Por lo demás, los juegos son idénticos a los de un solo jugador, incluyendo los globos móviles y estacionarios y el obstáculo quieto o móvil.

Tanteo de campeonato

Naturalmente, siempre hay que contar con el factor suerte. El mejor modo de determinar quién es el campeón real es jugar una serie determinada de juegos. Al hacer ésto, el computador puede encargarse de determinar cuál ha sido la mejor intervención.

Terminado un juego, **NO** pulse en RESET, ni el código del juego. En lugar de ello, aprieten antes SPACE. De ese modo el computador indicará el tanteo mayor hasta ese momento. Para el juego siguiente, aprieten la tecla oportuna, etc. Cada vez que aprieten la tecla SPACE al terminar un juego,el computador les volverá a decir cuál es el mejor tanteo hasta ese momento.

Proceso de prueba

Si sospechan de algún fallo en el equipo sigan el proceso que se indica a continuación (con un Videopac colocado).

Aprieten RESET (△). El televisor emitirá un sonido breve y en la pantalla aparecerá 'SELECT GAME'. De no ser asi, asegúrense de que el equipo está bien instalado, tal como se indica en el Modo de empleo (tanto del equipo como del Videopac usado). Si persiste el fallo, lleve el equipo y el Videopac al distribuidor.

Teclas

RESET: reposición

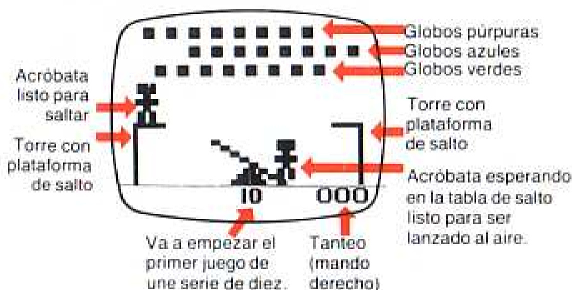
Instrucciones

SELECT GAME: elija juego

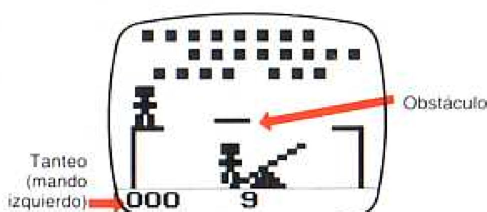
Como elegir un juego

Primero aprieten RESET, después...	Globos en movimiento			Globos fijos		
	Sin obstáculo	Obstáculo fijo	Obstáculo en movimiento	Sin obstáculo	Obstáculo fijo	Obstáculo en movimiento
1 Jugador	...aprieten la tecla 0	...aprieten la tecla 3	...aprieten la tecla 6	...aprieten la tecla 9	...aprieten la tecla C	...aprieten la tecla F
2 Jugadores Los jugadores intervienen por turno,cada vez que un acróbata falla al caer en la tabla.	...aprieten la tecla 1	...aprieten la tecla 4	...aprieten la tecla 7	...aprieten la tecla A	...aprieten la tecla D	...aprieten la tecla G
2 Jugadores Los jugadores intervienen por turno en cada salto	...aprieten la tecla 2	...aprieten la tecla 5	...aprieten la tecla 8	...aprieten la tecla B	...aprieten la tecla E	...aprieten la tecla H

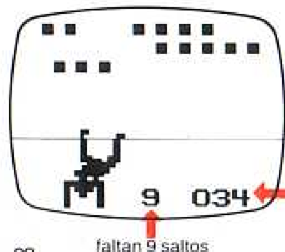
Seuraava peli: paina mitä tahansa näppäintä



Iniciación al juego
El primer acróbata se encuentra en la plataforma de salto, listo para saltar.



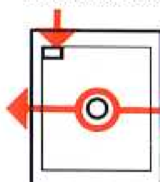
Situación del juego (2 jugadores con obstáculo)
El primer jugador ha terminado su actuación. Ahora es el segundo jugador el que va a demostrar su destreza.



Situación del Juego
El acróbata ha fallado al caer en la tabla y se ha estrellado Pronto volverá a aparecer en la plataforma de salto para volver a intentarlo.

El acróbata se ha anotado 34 puntos en su primera intervención.

Aprieten el botón de acción para hacer que el acróbata salte desde la plataforma.



Usen el mando para - desplazar la tabla de salto hasta la posición correcta.

Acrobatas saltadores

Leia primeiro estas instruções antes de começar a jogar

Aqui temos um outro Videopac com múltiplos jogos, que tem 18 variantes as quais lhe permitem uma larga possibilidade de combinações. Quando começa a jogar estes jogos eles podem-lhe parecer quase impossiveis, mas à medida que ganha mais e mais experiência a sua pontuação aumentará rapidamente.

Principios básicos

Prima RESET seguidamente 0 a fim de obter uma imagem da situação com que se irá confrontar, mas não comece a jogar! Vê uma sala bastante larga onde flutuam contra o tecto três filas de balões.

De cade lado da sala uma torre com uma plataforma, na do lado esquerdo vê-se um acrobata. No meio do chão da sala está um "balancé" exactamente igual aqueles que se costumam ver no circo. Numa das extremidades do "balancé" está um outro acrobata. Já deve fazer uma ideia do que está para acontecer. Pode-se mover o "balancé" com a alavanca do seu comando a fim de o colocar na posição mais conveniente. Com o botão "action" pode-se fazer saltar o acrobata da sua plataforma e se ele cair na extremidade mais elevada do "balancé" faz com que o outro seja projectado para o ar. Na sua descida o "balancé" deve ser manobrado de tal maneira que o acrobata caia novamente na extremidade mais elevada do "balancé", fazendo portanto que o outro salte etc.

Se ele cair no lado contrário do "balancá", no centro ou se o falhar completamente despenha-se! Quando isso aconte pode-se ver como doi!

Mas no entanto ele é mesmo um duro, porque num segundo ele já está novamente colocado na sua posição na plataforma pronto para o próximo salto. Tudo o que tem a fazer é pressionar novamente o botão "action". Um jogo completo neste tipo de competição consiste em fazer sete saltos da plataforma. O número no centro inferior do écran diz-nos quantos saltos ainda faltam executar.

Pode-se sempre saber qual é o comando que está em acção porque ele corresponde ao indicador que se vê no écran. Quando o indicador de resultados do lado direito se acende, indica que o comando direito é que está actuando e vice-versa.

Como se pontua

Compete ao acrobata voador rebentar tantos balões quantos conseguir. São aparentemente balões pressurizados porque quando ele faz rebentar um deles recebe um impulso que o leva ainda mais alto, desta maneira pode rebentar alguns balões de uma só vez.

A pontuação dada por cada balão rebentado é sa seguinte:

- 2 pontos por cada balão da fila de baixo (balões verde)
- 4 pontos por cada balão da fila do meio (balões azuis)
- 6 pontos por cada balão dafila de cima (balẽs púrpura)

Quando o último balão de uma única fila é rebentado recebe-se um bónus especial em pontos:

- 15 pontos para o balão da fila de baixo (verde)
- 20 pontos para o balão da fila do meio (azul)
- 25 pontos para o balão de fila do cima (púrpura)

Cada vêz um jôgo seja finalizado, aperte botão RESET (A) (RE-ajuste).
Agora aparecerão na tela as palavras SELECT GAME (Escolha jôgo).
Depois:

(a) Escolha outro jôgo.
Ou (b) Escolha outro Videopac. Retire o Videopac em uso, colocando uma mão ao lado dele, e puxando a alavanca para cima. Recoloque o Videopac na sua caixa. Agora consulte as instruções para "Uso do seguinte Videopac".
Ou (c) Religue a antena com o televisor, e desligue o Computador Videopac do circúito.

Quando uma fila de balões é eliminada, uma nova fila aparece imediatamente podendo-se assim continuar imediatamente se se tiver a destreza necessária.

Não necessita de ter papel e lápis à mão. O computador automaticamente soma a pontuação e mostra-a no écran. Como pode verificar há um computador com três digitos que na hipótese de ultrapassar os 999 pontos continuará a contar desde 000 mas com uma linha por cima do seu indicador que lhe dez estar a marcar o segundo milhar de pontos.

O número no centro inferior do écran diz-nos quantos saltos faltam ainda executar.

6 variantes para um só jogador

1. Jogar como acima foi descrito, isto é tentar fazer tantos pontos quantos possíveis em dez saltos, cada salto termina quando o seu acrobata falha o "balancé". Os balões andam para cima e para baixo contra o tecto.

2. É uma versão do número 1, para a qual uma dificuldade adicional foi introduzida. No centro do écran entre o "balancé" e os balões aparece uma cortina. Se o acrobata voador lhe toca voltará para trás e vai ter muita dificuldade em mover o "balancé" tão rapidamente quanto o necessário para que ele bata na posição correcta e continue a jogar.

3. É uma outra versão do número 2. De facto nesta versão a cortina não está estacionária, aparece e desaparece ao acaso tornando o jogo ainda um pouco mais dificil!

4. Uma outra versão do número 1. Desta vez os balões não se movem para cima e para baixo mas permanecem estacionários.

5. Uma variação do jogo 2, em que os balões estão estacionários.

6. Uma variedade do jogo 3. Aqui também os balões permanecem estacionários.

12 variantes para dois jogadores

Quando dois jogadores estão em competição eles alternam-se na movimentação do "balancé" porque como já se sabe é o acrobata voador que pode marcar!

Assim os jogos de dois jogadores podem ser divididos em dois grupos:

Nas primeiras seis variantes os jogadores actuam um de cada vez que um acrobata falha a "balancé".

Nas segundas seis variantes de dois jogadores o jogo assume uma velocidade ainda mais rápida do que nas primeiras. No preciso momento em que o acrobata salta o jogador opositor toma o controlo do "balancé" de tal forma que se o acrobata na sua descida o falhar teve azar. No resto todas estas variantes são idênticas às de um só jogador inclusivé no que diz respeito aos balões estacionários ou não e à cortina.

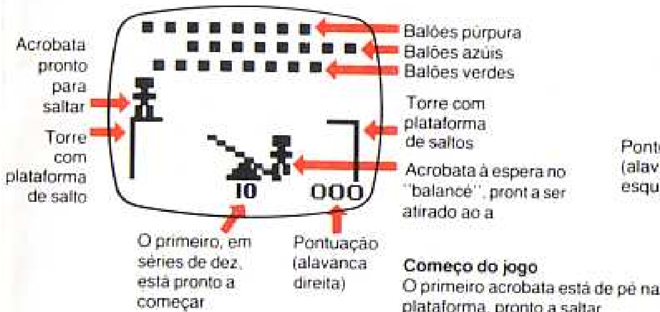
Verifique o procedimento

Se VS. suspeitar uma falha no equipamento, faça como segue (com o Videopac instalado). Aperte RESET (A). O televisor emitirá um som curto, e depois deviam aparecer na tela do televisor as palavras SELECT GAME; caso contrário, verifique que o equipamento seja instalado de maneira acertada, como descrito detalhadamente nas "Instruções para Uso" (consulte as instruções tanto do equipamento como do Videopac em uso). Se a falha persista, consulte o seu vendedor, levando tanto o equipamento como o Videopac para serem controlados.

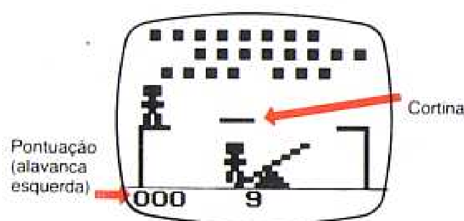
Como escolher um jogo

Primeiro Prima RESET e depois...	Balões em Movimento			Balões estacionários		
	Sem cortina	Cortina estacionária	Cortina em movimento	Sem cortina	Cortina estacionária	Cortina em movimento
1 jogador	...prima tecla 0	...prima tecla 3	...prima tecla 6	...prima tecla 9	...prima tecla C	...prima tecla F
2 jogadores Os jogadores tomam a sua vez sempre que o acrobata falha a plataforma	...prima tecla 1	...prima tecla 4	...prima tecla 7	...prima tecla A	...prima tecla D	...prima tecla G
2 jogadores Os jogadores tomam a sua vez com cada salto	...prima tecla 2	...prima tecla 5	...prima tecla 8	...prima tecla B	...prima tecla E	...prima tecla H

Para outro jogo: prima qualquer tecla

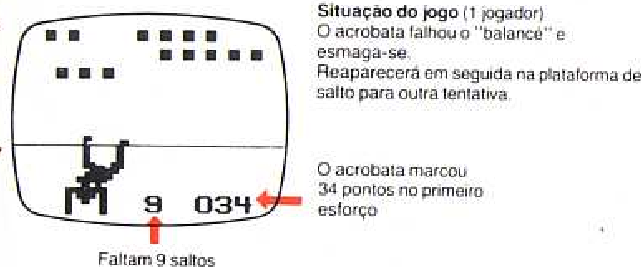


Começo do jogo
O primeiro acrobata está de pé na plataforma, pronto a saltar

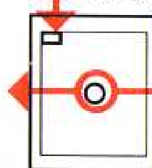


Situação do jogo (2 jogadores, com cortina)
O primeiro jogador teve a sua primeira oportunidade. Pertence agora ao segundo jogador mostrar a sua habilidade

Situação do jogo (1 jogador)
O acrobata falhou o "balancé" e esmaga-se.
Reaparecerá em seguida na plataforma de salto para outra tentativa.



Prima a tecla "Action" para fazer o acrobata saltar da sua plataforma



Use a alavanca para pôr o "balancé" na posição correcta

3111 106 63030

SIP